LA NEF DES FOUS

Premier test de mon nouveau projet Millevaux tactique. Clique de Corax, ambiance barjo-arthurienne, instants moraux bienvenus et sensation de jeu hélas plus héroïque que survivaliste.

Joué le 02/09/17 en table ouverte à la Queervention à Rennes

Personnages :
Morrigwen, Artus, Sans-nom, Nuki, Vezin, Murmure, Zabeth 2, Marland, Gary, Sidhes

Le contexte :

Albion : l'Angleterre de Millevaux, en mode post-apocalyptique forestier avec des résurgences du mythe arthurien. (pour plus d'informations, voir l'Atlas).
http://outsider.rolepod.net/millevaux/atlas/

L'histoire :

La radeau de la vieille Xeres aux longs cheveux gris remonte la Tamise en direction de Londres. Les palétuviers bordent le fleuve comme une menace. Au-dessus des têtes, un ciel grumeleux et pituitaire au crachin permanent. Les eaux sont brunes, couvertes d'une matière gorgée d'emprise : le limon, qui a récemment envahi le fleuve et corrompt la nature sur les berges, porté par le courant.

Sur le radeau de Xeres la Corax, quelques personnes qu'elle a pris sous son aile, des Corax et quelques marginaux acceptés au sein du groupe :
Morrigwen, des dreads noires, un regard d'aigle. Elevée par des corbeaux, elle se prend pour une Corax et personne ne cherche à la détromper malgré ses excuses grossières pour ne jamais se transformer. Elle a toujours un corbeau gris qui l'accompagne, elle porte un poignard fait du bec d'un corbeau aiguisé et trimballe une edelweiss dans une cloche en verre. Elle a les souvenirs de ses parents dans la tête, ce qui la conforte dans l'idée qu'elle est une Corax puisque les Corax héritent des souvenirs de leurs ancêtres à la naissance.
Il y a Artus, un guerrier Corax. Il a grandi dans un monastère humain où il refoulait sa nature de Corax. Il a cru que la relique du monastère était la célèbre Lance de Longinius, mais en réalité c'était bien autre chose, c'était un artefact maudit capable de métamorphose qui a causé la chute atroce de son monastère. Alors Artus est parti, emportant cet objet qu'il a renommé la Lance des Mensonges, et il a rejoint les Corax, assumant enfin sa nature.
Il y a Sans-nom, frêle, le regard perçant et des marques sombres sur le visage.
Il y a Nuki, une guerrière humaine obèse aux chevaux courts. Elle porte sur une elle une photo de ses deux enfants qu'elle conserve précieusement, car elle a peur de les oublier. Elle les recherche activement dans toute l'Angleterre et quelque part les Corax ont eu pitié d'elle.
Il y a Vezin, un autre Corax. Sous forme humaine, il a le nez cassé, sous forme de corbeau il a une marque sur le bec.
Il y a Murmure, un Corax peu doué pour la métamorphose qui garde des traits d'oiseaux en forme humaine.
Il y a Zabeth 2, une guerrière mutante belle et musclée qui se bat avec son bâton de rame et un enjoliveur en guise de bouclier. Ce qui reste de sa soeur siamoise lui dépasse du visage : une bosse crânienne, une paire d'yeux, un bras.

Vezin part faire un vol de reconnaissance en amont. Il aperçoit au détour d'un méandre une barque de pêcheurs armés de pied en cap avec des armures en peau de serpent et des outils agricoles. Ils semblent sonder le fleuve et prélever du limon ; ils ont l'air sur le qui-vive.

Vezin revient faire son rapport et l'équipage décide de poursuivre son avancée en direction des pêcheurs. Ceux-ci accueillent leur venue avec un grand sourire. Leur cheffe, une femme à barbe rousse et bien bâtie, en armure de peau de serpent, les invite à monter à bord déguster du poisson. Les pêcheurs se plaignent de la contamination par le limon et sont à la recherche des personnes qui seraient responsables d'avoir répandu la matière maudite dans le fleuve. Artus, de son côté, prend les choses en main. Il métamorphose sa lance des mensonges pour lui donner l'aspect supposé de la Lance de Longinius et s'annonce comme étant Mordred, l'héritier du trône de Bretagne, et qu'il a besoin d'eux dans sa quête (en l'occurence, Artus est à la recherche de tous les Corax qui comme lui auraient pu être élevés dans l'ignorance de leur nature, ou persécutés pour elle. Plus précisément, il cherche la nef des fous, un des navires où les gens de Londres abandonnent leurs aliénés, qu'il soupçonne d'accueillir des Corax refoulés. Il se souvient qu'un de ses ancêtres à vécu dans une de ces embarcations infernales. Les autres Corax du radeau sont solidaires avec lui dans cette quête.)

Alors qu'Artus demande allégeance aux pêcheurs en même temps qu'il les presse de questions sur la nef des fous, la femme à barbe adopte une attitude à la fois trouble et perplexe. Les autres pêcheurs, une fillette rouquine armée d'un outil agricole à très long manche, un autre d'un fléau, un troisième d'un soc de charrue, sont aussi sur le qui-vive. La femme à barbe leur crie : "Maintenant !" et tous s'en prennent aux Corax. Le combat fait rage (et Murmure en profite pour manger deux poissons) qui voit plusieurs pêcheurs être flanqués par-dessus bord, la femme en barbe en dernier, et le limon se met aussitôt à lui griller le visage. L'homme au soc de charrue parvient à désarmer Artus et le prend en otage. Tout le monde se calme et on discute un peu. Les Corax réalisent alors que les pêcheurs avaient compris qui ils étaient, en repérant Vezin sous forme de corbeau, et forts de leur a priori sur ce peuple, s'étaient persuadés qu'ils étaient la cause du limon... ce dont les Corax arrivent à les détromper : le limon est venu dans le sens du courant. Le contaminateur a opéré entre Londres et leur village !

Faenor, le preneur d'otages à la charrue, repose son arme, contrit. On remonte le corps de la femme à barbe. Son visage est déjà effervescent de limon. C'était la mère, d'Irnwa, la petite fille rousse. Irnwa a des tatouages sarcomantiques bleus sur les bras. C'est une Picte, comme sa défunte mère.

Artus demande aux pêcheurs survivants de les conduire à leur village. C'est un amas de cabanes en bordure de la Tamise. Le limon a fait des ravages, les cabanes sont à moitié bouffées et couvertes d'une végétation folle, sous-marine. Des enfants pourchassent une truie à tête de femme, pleurante, pour la conduire dans le grand bûcher où les villageois brûlent tout ce qui a été affecté de près ou de loin par le limon.

Angwen, une vieille en déambulateur avec des lunettes à triple foyer, accuse Mordred d'avoir été corrompu par l'emprise, ainsi que le dit la rumeur. Deux aventuriers de passage commentent la scène. Il y a Marland, un jeune homme qui se promène avec une chaîne à crochet de dix mètres, un chapelet orné d'un crucifix inversé, et un bouclier de croisé, et Gary un jeune humain hanté qui se promène avec un livre de maléfices. Gary suggère qu'on soumette les Corax à l'épreuve du feu, sur le ton de la plaisanterie. Mais Angwen les prend au mot et met les Corax au défi de relever le jugement du feu. Artus s'exécute crânement, il rentre dans le feu et le fragment de Graal qui réside en lui lui permet de résister.

Zabeth 2 tente le coup à son tour et se brûle cruellement le bras !

Mais la scène a fait son petit effet. Angwen demande aux villageois qu'on les vénère comme des élus de la Table Ronde. Elle emploie même ses services de rebouteuse à retordre les membres de Vezin dans le bon sens, suite à ses revers dans le combat.

Artus, Nuki, Marland et Gary se rendent à l'église du village, miraculeusement épargnée par le limon. Le prêtre catholique n'est pas peu fier de ce prodige. Les aventuriers lui demandent s'il y a des livres précieux, il les entraîne dans son presbytère et leur montre le plus précieux de tous : un exemplaire tout gondolé de La Bible pour Tous en Manga. Les autres livres sont... sous clé dans une armoire. Ils sont soupçonnés d'impiété. Artus use de son influence pour qu'on les laisse ouvrir l'armoire. Mais le prêtre, méfiant, les entoure d'un cercle d'essence qu'il se tient prêt à allumer en cas de problème. Les livres sont classés dans les étagères par niveau d'impiété. Les aventuriers s'intéressent alors aux plus impies : un manuel de médecine, un guide de la religion Jedi et... un exemplaire bouffé aux vers et boursouflé de l'abominable De Vermii Mysteris. Les aventuriers embarquent ces livres, non sans se faire du prêtre un ennemi.

Après avoir réquisitionné de la nourriture et soigné leurs blessures, les aventuriers demandent des volontaires pour les accompagner dans la quête des contaminateurs au limon et de la nef des fous. Angwen et Faenor se joignent à eux. Irnwa, qui était déjà brimée, comme sa mère, en tant que Picte, se joint à eux parce que dans la journée les villageois ont voulu mettre le feu à sa cabane sous prétexte que sa défunte mère avait été touchée par le limon.

Le nouvel équipage repart sur le fleuve à la tombée du soir, avec la barque de Xeres et un radeau.

Quand ils se penchent pour regarder l'eau qu'on voit à travers les ouvertures du limon, ils voient des images de pandemonium. Le vent, qui souffle depuis l'amont, est littéralement un vent de folie, chargé de l'égrégore que génère la nef des fous. Les aventuriers poursuivent quand même leur remontée à contre-courant. Marland se place en tête de pont, il se couvre de pages du guide Jedi, espérant faire bouclier au vent de folie. Zabeth 2 prend Irnwa sous son aile. Irnwa, touchée par sa protection, lui confie que c'est elle qui a répandu le limon, pour se venger des persécutions qu'elle et sa mère subissaient au sein du village. Zabeth 2 aspire une bouffée de vent de folie, ce qui l'empêche de protéger la gamine picte, qui elle aussi sombre dans une crise de folie. Elle tente de se jeter dans le limon mais un autre aventurier la rattrappe de justesse.
Au final, la plupart ont attrappé un grain de folie à cause des vents venus de la nef des fous. Mais personne n'a fait de crise majeure. La graine est plantée, elle continuera à germer dans leurs cerveaux.

L'équipage poursuit sa périlleuse traversée. A la tombée de la nuit, un vaisseau surgit des eaux juste en face d'eux, et les araisonne. La nef des fous ! Couvert de vase et d'algues, des voiles déchirées, un nain enchaîné en guise de figure de proue, une femme nue crucifiée au mât, et une autre personne enchaînée au mat, le visage impénétrable, la tenue flottante : le Roi-Reine de la nef des fous. Artus a un flash de la vie passée de son père. A l'époque, son père était aussi prisonnier de la nef des fous. Le Roi-Reine était déjà présent. Il refoulait sa nature de Corax et châtiait celles et ceux qui voulaient l'exprimer. Son père avait échoué à le changer.

Artus crie qu'il est venu pour libérer les Corax. Le Roi-Reine ordonne à son équipage de les aborder. Les fous abattent une passerelle à crocs sur la barque et envahissent l'embarcation des pêcheurs. C'est une faune absurde qui s'abat sur les aventuriers comme la misère sur le bas clergé. Tous les fous sont virulents, sauf Sidhes, un Corax, qui déserte son camp et se bat aux côtés des aventuriers. Le plus impressionnant d'eux est une brute en camisole de force avec une tête énorme bardée de fer, qui engage un combat à mort (à base de coups de boule métalliques) contre Zabeth 2 et Gary (qui se bat en projetant de la hantise chauffée à blanc sur ses adversaires). Zabeth, qui a récupéré un tuyau métallique au village, se bat avec l'énergie du désespoir. Elle arrive enfin à faire

sauter les plaques de fer qui protègent la tête du fou, mais celui-ci continue à asséner des coups de boule qui pourraient tuer net un boeuf. Enfin, elle arrive à lui placer un coup mortel. Ivre de rage, elle lui coupe le cou et garde sa tête comme trophée et arme de corps à corps !

Alors que le combat faisait rage, tous ne sont pas restés dans la barque. Xeres, qui était sur le radeau à coupé la corde qui la reliait à la barque et s'est laissée emporter pour le courant pour échapper aux vents de folie. Elle a rendu assez de service à ses petits-frères Corax. Morrigwen s'est fait capturer par un fou qui l'entraîne sur la nef. Nuki a reconnu Gherhardt, son fils, parmi les fous restés dans la nef, alors elle se précipite sur le pont à sa recherche, mais Gherhartd la fuit et descend dans la cale ! Un bûcheron massif avec un tête de femme (iel porte des agrafes sur le cou) arrête Nuki dans sa course. Mais Nuki étouffe le combat dans l'oeuf : elle arrive à plaider sa cause auprès du bûcheron.ne. Ciel-ci accepte finalement de la laisser passer, et même iel la prend en pitié : iel la précède dans la cale (où s'est enfui Gherhartd) car il y a là-dessous quelque *chose* de dangereux qui pourrait s'en prendre à Nuki.
Artus et Marland ont déjà fendu la foule du pont et sont aussi descendus dans la cale. Ce qu'ils y découvrent : Gherhartd planqué derrière un tonneau, et surtout, couvrant les deux tiers de l'espace, une *chose* qui se nourrit de la folie de l'équipage de la nef (et aussi des personnes saines d'esprits qu'on capture pour elle et lui jette en pâture), une *chose* qui empeste comme mille parfums mélangés, une *chose* qui fait chuter la température de la cale jusqu'à un froid presque spatial, une *chose* qui parle de mille voix venues de ses mille bouches. Artus fourbit sa cage à oiseaux, qui symbolise la captivité des Corax, et charge contre la *chose*. La *chose* n'en a cure et avale Nuki et lui broie les os. A l'intérieur de son corps, perdu dans l'amas de villosités, un tas de morceaux de cadavres et d'objets mémoriels à moitié digérés : pendules, boîtes à musique... Marland ouvre le ventre de la *chose* avec la lance des mensonges et en extrait Nuki, malmenée, à moitié broyée, mais vivante. Elle tend les bras, couverte de suc digestif, vers son fils Gherhartd, mais celui-ci s'enfuit alors vers le pont.

Vezin s'est transformé en corbeau et s'est envolé au-dessus de la nef. Il a crié en langue putride un appel aux Corax de la nef : "Transformez-vous !". Le Roi-Reine lève les yeux vers lui. Deux autres personnes aussi : Loki, un être à la démarche contorsionnée, double ; et Bali une indienne en sari moisi, avec juste la peau sur les os. Loki et Bali montent dans la barque. Vezin descend sur le pont et redevient un homme. Il arrive à convaincre la femme crucifiée d'ordonner la fin des combats. Il plonge dans ses propres souvenirs : son propre ancêtre a aussi connu le Roi-Renne... et il arrive là où Artus a échoué : il convainct le Roi-Reine de se transformer en Corax. Ses chaînes tombent et il ne reste de lui qu'un corbeau aux ailes arrachées. Il s'est infligé cette mutilation, tout comme il l'a infligé à Loki et à Bali.
Zabeth 2 monte sur le pont. Elle et les autres aventuriers commencent à piller ce qu'ils peuvent. Ils trouvent une bombonne de verre remplie de limon. Zabeth 2 découvre aussi Rosenight, une fillette cachée sous un banc de rame. Elle est tremblante, elle répète : "Il y a des monstres sous le lit...". Zabeth 2 la rassure puis la remporte avec elle dans la barque.
Nuki parvient enfin à parler à Gherhartd acculé. Gherhartd l'accuse de l'avoir abandonné dans la forêt, lui et à soeur, il y avait tellement d'arbres et de végétation, ils ne la voyaient plus et ne l'entendaient plus, et après ils ont échoué dans la nef des fous, et sa soeur a été ensuite capturées par des pirates fluviaux qui ont attaqué la nef il y a quelques temps. Nuki est dévastée d'entendre une chose pareille. En fait, elle-même ne se rappelle de rien. Elle fixe la photo de ses enfants. Celle-ci se floute et s'efface un instant, puis revient à la normale. Gherhartd lui dit qu'il ne se rappelait pas d'elle non plus, mais une fois avec la nef des fous, ils ont accosté sur une île et Gherhartd est allé en reconnaissance avec une petite équipe. Il a rencontré un renard qui lui a offert de lui rendre un souvenir, et c'est ce souvenir qu'il lui a rendu.

Dans la cale, Artus et Marland continuent le combat contre l'horrible *chose* qui menace de réduire leur mental à néant. Un coup fatidique de Marland la plonge dans un coma momentané. Marland en

profite pour extraire un artefact du corps de la *chose* : une sphère d'emprise brute, qui se métamorphose sans cesse : chouette cage noix coquillage feuille araignée... Artus, quand à lui, récupère ce qui compte vraiment : les ailes des Corax que le Roi-Reine a faites arracher...

Exhortés par Morrigwen et le bûcheron.ne, Artus et Marland daignent remonter sur le pont de la nef des fous. Il est temps de reprendre la route, avec le Roi-Reine, Bali et Nuki. Leur ressouder les ailes à l'agrafeuse et trouver les autres Corax enfermés dans des corps d'humains... La quête se poursuit...

Feuilles de personnage (à la fin de l'aventure)

Morrigwen
Eclaireuse Humaine
FOR d10, CON d8, DEX d20, INT d4, SAG d6, CHA d12
Vie d20, Graal d20, Veulerie d20, Grogne d20, Humanité d20, Folie d20
Corbeau d20 Poignard Bec d10, Edelweiss d4, Souvenir de ses parents d10

Artus / Mordred
Guerrier, Corax
FOR d10, CON d6, DEX d8, INT d4, SAG d20, CHA d4
Vie d20, Graal d10, Rage d20, Grogne d20, Corax d20, Folie d12
Lance des mensonges d20, cage d'oiseau cassée 0, Armure de feuilles de fer d12, fuir le monastère envahi de chaos

Murmure
Hanté, Corax
FOR d4, CON d10, DEX d8, INT d20, SAG d12, CHA d6
Vie d6, Graal d20, Hantise d20, Grogne d20, Corax d20
Poignard d'os vicieux d6, sac de toile solide d10, ouvre bouteille alien chromé d20, souvenir : un lever de soleil sur la Manche

Sans-nom
Hanté, Corax
FOR d6, CON d10, DEX d8, INT d12, SAG d20, CHA d4
Vie d6, Graal d20, Hantise d20, Grogne d20, Corax d20, Folie d20
Une branche séchée, souvenir de mon enfance sauvage d6

Nuki
Guerrière humaine
FOR d12, CON d12, DEX d6, INT d6, SAG 0, CHA d10 (malus : -1 cran en FOR/DEX/CON pendant un jour)
Vie d20, Graal d20, Rage d20, Grogne d20, Humanité d20, Folie d12
Armure d12, masse d20, boîte à musique d8, photo de mes enfants morts d8

Zabeth 2
Guerrière Mutante
FOR d20,CON d12, DEX d8, INT 0, SAG d4, CHA d10
Vie d20, Graal d20, Rage d20, Grogne d20, Mutation d20, Folie d12
Bâton d12, enjoliveur d6, mouchoir enduit de limon d4, tête dite de fer d20

Vezin
Eclaireur Corax

FOR d6, CON d10, DEX d20, INT d6, SAG d10, CHA d4
Vie d12, Graal d20, Veulerie d20, Grogne d20, Corax d20, Vigilance d20, Folie d12
Arc court d8, 4 flèches d6, coutelas rouillé d12, vêtements amples aux couleurs ternes ocre/vert d12 , colifichet fait des plumes de mes ancêtres d8

Marland
Humain Hanté
FOR d10, CON d6, DEX d10, INT d20, SAG d8, CHA d4
Vie d6, Graal d20, Hantise d20, Grogne d20, Humanité d20, Folie d20
chaîne à crochet longueur 10 m d12, chapelet crucifix inversé d4, livre religion jedi d10, bouclier de croisé d8

Gary
Mutant Hanté
FOR d4, CON d6, DEX d6, INT d12, SAG d12, CHA d10
Vie d6, Graal d20, Hantise d20, Grogne d20, Mutation d20, Folie 12, Limon d8
Bâton surnaturel d6, grande cape noire (renforcée de l'intérieur) d8, livre "Les Hantés, tome 1" d6, bombonne de limon d8

Sidhes
Eclaireur Corax
FOR d8, CON d6, DEX d20, INT d12, SAG d10, CHA d4
Vie d12, Graal d20, Veulerie d20, Grogne d20, Corax d20, Folie d20
Tuyau métallique d12, dague d4, souvenir de ma famille

Commentaires

Durée :
5 h

Profil de l'équipe :
Deux personnes habituées à Millevaux, sinon des rôlistes d'expérience, sauf le joueur de Sidhes (je crois que c'était sa première partie de jeu de rôle)

Le jeu :

Les mécaniques de base sont les suivantes :

3 classes de personnages : guerrier, éclaireur ou hanté (en gros le dernier c'est le magique-useur : il peut avoir accès à des sorts de gastromancie, de sorcellerie, de druidisme blanc ou noir, de nécromancie lazaréenne, de chamanisme... Mais seulement à partir du niveau 2, donc pas de magie durant cette partie)

3 races : humain, maletrait (mutant), corax (i.e corbeau-garou)

On va du niveau 1 au niveau 6

Créa de perso : les 6 carac de D&D mais graduées avec les dés entre d20 et d4

Ensuite, tout le gameplay repose sur des jets sous carac et des jets de dé d'usure. le dé d'usure à ma connaissance ça vient du Black Hack et à ça fonctionne ainsi. Pour une usure donnée (usure de

l'armure, fatigue, maladie, folie...), tu as une valeur de dé. la meilleure c'est le d20, ensuite on a d12, d10, d8, d6 et enfin d4. Quand tu jettes le dé d'usure, sur 4+ c'est une réussite et sur 1-3 c'est un échec et/ou une conséquence négative et ton dé perd un cran de valeur (d20 devient d12, d6 devient d4, etc). Si tu passes sous d4, c'est une conséquence grave définitive (mort, perte de l'armure, handicap...)

Les persos ont un dé d'usure de vie et un dé de dommage (celui de l'arme).

Quand tu es touché, tu jettes ton dé de vie contre le dé de dommage de l'adversaire. Si tu fais 1-3 tu perds 1-3 crans de vie ET si tu fais sous le score du dé de dommage, tu perds un cran de vie et tu relances le dé de vie ; tu perds des crans tant que tu fais des 1-3 ou que tu restes sous le score du dé de dommage. Si ça t'est définitivement impossible de dépasser le score de dommage (par exemple il est de 5 et ton dé de vie actuel est d4), tu fais un jet de sauvegarde contre la mort. En gros, c'est très mortel, même si tu as d20 en vie tu peux te faire one-shot sur un coup de malemoule. Je te parle pas de la gangrène et autres petites misères.

Pour attaquer un perso fait un jet sous carac en fonction de son type d'attaque. Pour défendre il fait un jet sous carac en fonction du type de l'attaque de l'adversaire. Les PNJ ne lancent des dés que pour les dommages.

La plupart des trucs s'usent à chaque usage : l'arme, l'armure...

On peut avoir des avantages ou des désavantages (tu jettes deux fois le dés et tu garde le pire ou le meilleur, selon).

Le gros du taf ça va être de déterminer tous les types de dés d'usure possible, et toutes les listes (matos, sorts, intrigues, décors, figurants, bestiaire, etc.)

Mise en jeu :

+ Cette partie est censée être la première d'une campagne en table ouverte dans l'Angleterre pseudo-arthurienne de Millevaux !
+ Conformément à une des règles, je me suis créé un personnage (avec les mêmes règles que les autres), Morrigwen. Elle avait pour rôle de guider le jeu, mais comme il y avait beaucoup de personnes à la table, et toutes proactives, je l'ai finalement laissé plutôt en retrait, ne la jouant que lors des phases d'affrontement.
+ Pour improviser, je me suis appuyé sur l'Almanach. C'est définitivement l'aide de jeu ultime.
+ On n'a pas eu le temps de le jouer, mais je le révèle ici : la fillette qui croyait qu'il y avait des monstres sous le lit, en fait c'était sa propre peur qui générait des monstres (peut-être avait-elle généré la *chose* ?). L'emporter dans la barque était une bénédiction pour la nef des fous, mais sans doute une guigne pour les aventuriers.
+ est-ce que le renard a donné un vrai ou au faux souvenir à Gherhartd ? Mystère
+ J'ai zappé les règles d'encombrement. Corréler le poids au code d'usure, ça marchait pas. Un objet peut être très léger et très solide.

Retour personnel :

+ Le fait que les hantés ne peuvent lancer de sort à niveau 1 respecte le concept d'OD&D. Mais c'est compliqué à jouer. Dans les fait, j'ai autorisé Marland et Gary à faire de la pseudo-magie à partir des livres (dont ils avaient une utilisation... surprenante ! )
+ On va en revenir en détail, mais le jeu était plus héroïque que survivaliste. A retravailler.

Retour du joueur de Nuki :

+ J'ai vraiment beaucoup aimé l'ambiance, l'univers et l'histoire ! [reformulé de tête]

Retour du joueur d'Artus [et mes réponses] :

1 La mécanique quasi-unifiée de dés qui perdent en puissance est bien, mais les d20 sont trop forts. On a beaucoup de caractéristisques à d20 et ça donne une grosse assurance dans la fiction quand on entreprend des actions audacieuses avec 85% de chances de réussite.
[Oui, à corriger]

2 En plus de ça, il y a beaucoup de joker pour relancer : le dé de Graal et le dé de Grogne au minimum. Leur utilisation n'est d'ailleurs pas très forte dans la fiction donc ça revient à un bonus purement mécanique. S'il fallait vraiment impliquer une quête (celle du Graal ou autre) et que le dé associé était plus faible, on aurait peur de relancer parce que notre personnage risquerait de perdre sa motivation en plus d'échouer. Là, on ne sent pas menacé, et on ne sent pas non plus qu'on menace le dé joker. Si les joker sont nombreux mais faibles et menaçants (par exemple des d6, et dès qu'on tmbe à 0 on perd quelque chose d'important) ce serait fun. On devrait avoir peur d'utiliser les dés de relance. Ils pourraient aussi représenter d'autres choses, comme une malédiction qui progresse, une bénédiction de chance qui va tourner, un événement non désirable qui finit par se produire (un peu comme les clocks de Apocalypse World / Blades in the Dark).
[Oui, à corriger]

3 Cela fait disparaître tout feeling survivaliste parce qu'on n'a jamais peur pour des caracs d20 / d12 qu'on peut relancer avec un d20. Le jeu ressemblait beaucoup à Marchebranche, mais en plus lourd. Inflorenza a un feeling tragique, Marchebranche a son ambiance onirique et faussement feel-good, mais Ecorce est un peu faible sur l'identité. J'ai cru comprendre que tu avais abandonné l'idée de faire jouer des grognards, c'est peut-être un peu dommage, j'aurais aimé retrouver par exemple le côté trash et morbide d'Arbre.
[Je veux un feeling plus survivaliste, mais on est passé à côté, pour les raisons que tu as mentionné. Pour le côté de jouer des vétérans, je m'interroge. Si je me calque sur OD&D, je dirais non. Les niveaux 1 sont des débutants, pas des vétérans. Donc je dois réfléchir, si je garde le concept de vétéran, comment je rends ça dans les règles, ou si je pars sur des débutants. Oui pour retrouver le côté trash et morbide.]

4 Une autre façon de le formuler : l'attrition est trop abstraite. Je vois bien que certain dés diminuent sur ma fiche, mais il m'en reste encore plein, et en plus on peut gagner des dés un peu n'importe quand ("tiens, bah, rajoute-toi un d12 de mémoire pour gérer ça"). Ce genre d'ajout à la volée me semble caractéristique de ta façon de mener en souplesse (par exemple ta façon de jouer à Inflorenza sans instances, en s'ajoutant des phrases quand on veut) mais ne convient à mon avis pas du tout à un jeu survivaliste où l'on doit faire ce qu'on peut avec des ressources limitées et contrôlées.

5 La mécanique de relance est trop lourde, ce serait bien qu'on puisse juste faire appel au 2e dé sans qu'en plus on doive relancer le 1er.
[Oui]

6 Je ne suis pas convaincu par le fonctionnement des caracs et du dé de vie, tels quels. J'imaginais que leur attrition jusqu'à 0 mène à des fins pour le personnage (mort si plus de DV, paralysé si plus de Dex.., fou si plus de Sag) mais ce n'est pas ce qui est arrivé quand un personnage est arrivé à 0 int, ni la façon dont tu as modélisé la folie. En l'état j'ai plutôt l'impression que ce sont 6 caracs que tu utilises pour avoir de quoi jeter quand on n'a rien de mieux, et pour le plaisir de reprendre les

caracs de D&D. Ca fait beaucoup de scores pour pas tant que ça, du coup. A ta place, soit je recentrerai un certain nombre de mécaniques sur les caracs de base, soit je limiterai leur nombre au minimum (par ex Habileté / Endurance / Volonté). Tu peux aussi faire comme dans On Mighty Thews et prendre pour caracs les métiers eux-mêmes : une carac Guerrier, une Eclaireur, une Hanté. Du coup techniquement un guerrier c'est quelqu'un qui met son meilleur dé en Guerrier, par exemple. Mais ce n'est peut-être pas ce que tu veux si tu préfères garder les vieilles carac de donjon.
[En fait, à ce stade, j'hésite entre deux directions de développement : soit s'affranchir totalement de Donjons et ne faire que des dés d'usure avec des intitulés plutôt négatifs, orientés cassure ou chute, comme Violence au lieu de Guerrier, mais qu'on peut utiliser pour se battre, avec une menace de progresser vers cette cassure ou cette chute. Ou alors au contraire je me rabats complètement sur les règles de OD&D, et toutes les attritions qu'OD&D ne gère pas, je les gère en narratif.]

7 La mécanique de folie, d'ailleurs, était bizarre parce qu'elle rajoutait un dé sur les fiches qui en fait marchait à l'envers des autres : ce n'était pas un avantage ou une ressource qu'on avait encore de faire valoir et utiliser mais une jauge imposée qu'on subissait. J'aurais trouvé plus cohérent qu'elle soit à part sur la fiche. A l'inverse, les caracs, dés de peuple/classe et dés d'objets pourraient être regroupés s'ils fonctionnent pareil.
[ou, comme dit précédémment, on homogénéise la signification des dés d'usure : des trucs négatifs mais qu'on peut parfois utiliser à son avantage, en prenant un risque de cassure ou de chute]

8 J'aime bien l'idée que l'attrition de certains dés (de peuple, de classe) soient liés à un destin négatif pour le personnage. J'aurais même aimé que ces choses soient plus au coeur du jeu et qu'on se demande à chaque fois si le personnage ne va pas rencontrer une mauvaise fin (la fin à 0 Force, la fin à 0 Corax, la fin à 0 Hanté...) avant de gagner. J'aimerais bien aussi d'ailleurs (mais ça semblerait un gros changement) avoir une fin positive à laquelle rêver, me dire que le but du jeu c'est "déclencher la bonne fin avant d'en déclencher une mauvaise". Par exemple trouver le Graal.
[en fait on a eu des carac, des sagesse et des charisme, qui sont tombées à 0, et en effet j'ai peiné à imposer des conséquences vraiment importantes, c'était juste qu'on pouvait plus jeter le dé de carac. Donc oui on pourrait renforcer cet aspect-là. Le truc positif sur, mettons, un succès critique, sur un d20, faut réfléchir, faut pas que ça fasse téléphoné. Genre trouver le Graal parce que t'as fait un critique sur un jet de Graal, sans faire de quête exprès, c'est moyen logique et satisfaisant.]

9 Le système de points de vie me semble très dysfonctionnel. Déjà la résolution des jets de dégâts est assez compliquée (d'ailleurs tu l'as toujours fait toi-même en réexpliquant la règle à chaque fois), pour au final assez peu d'issues possibles ; souvent ça se terminait par la mort en un coup d'un personnage. D'un point de vue probabilistique, un dé VS un dé c'est très très aléatoire et c'est peu lisible. D'autre part, les PV ne sont presque pas descendus jusqu'à la fin : en ~5h de jeu, je crois qu'il n'y a qu'un personnage qui a perdu des PV, et il a tout perdu d'un coup. Je constate au passage que les attritions "graves" (tomber à 0 Int et à 0 PV) n'ont pas mené à la perte du personnage et juste à quelques malus fictionnels ou techniques, un autre point qui donnait l'impression de n'avoir rien à craindre dans l'histoire.

10 Je m'interroge sur la place du système de vivres et d'alimentation. Je pense que j'aurais aimé être mis au courant plus tôt, parce que s'il faut s'en inquiéter, ça doit faire partie des calculs dès le début. Si c'est écrit sur la fiche quelque part par exemple ça me semble bien. Je sais que tu aimes expliquer les règles secondaire en jeu plutôt qu'avant mais s'il faut se soucier de celle-là je pense qu'il vaut mieux la connaitre à l'avance, et avoir un endroit sur la fiche où noter ses provisions.
[Oui. Peut-être réimporter la feuille matériel & mémoire de Millevaux Sombre. Et aussi casser le rythme. Trop de combat : pas de temps pour gérer l'aspect vivres. On l'a fait, mais très vite fait.]

11 Pour aider au rythme, notamment lors des combats, j'aime bien reprendre l'idée de Dungeon World de jouer des unités d'action locales sans gérer par round, ce qui saucissonne fatidiquement

l'action et fait qu'entre deux tours où l'on résoud un truc on passera 10min à gérer quelque chose à l'autre bout de la carte qui n'a aucune incidence dessus. Par exemple gérer toute l'action dans la cale d'un coup puis toute l'action sur le pont du bateau, quitte à créer des légères incohérences temporelles, par souci de fluidité. Cela implique aussi de designer l'aventure de sorte à ce que de tels lieux, telles unités apparaissent (c'est pour ça que je parlais de 2 nefs des fous, une avec les enfants perdus et une avec les Corax prisonniers). Techniquement en plus, tes marelles aideraient beaucoup à comprendre lisiblement quelles unités d'actions se déroulent avec qui. Tu aurais peut-être intérêt à utiliser autre chose que les cubes-lettres pour les ennemis sans nom, pour la lisibilité.
[J'en sais rien. Je dois méditer là-dessus. Ce que tu proposes à l'air d'être un bon compromis entre la résolution tâche par tâche et la résolution par conflit.]